**PRÁCTICA DEL TEMA 6: SÍNTESIS SOBRE LA SITUACIÓN JURÍDICA DE LOS VIDEOJUEGOS**

Antes de adentrarse en el aspecto jurídico de los videojuegos, es importante entrar en contexto. Para empezar, cabe destacar que los videojuegos son un medio de entretenimiento muy reciente, que lleva existiendo desde apenas la década de 1950. Como señala Catherine Jewell, “En tan solo cuatro decenios, se han convertido (los videojuegos) en una forma cada vez más popular de entretenimiento de masas, un vehículo poderoso y apasionante para la innovación artística y una industria multimillonaria”. Se trata de una industria tan joven, que ni siquiera la Real Academia de la Lengua Española (RAE) ofrece una definición que profundice demasiado en el concepto de videojuego.

En cuanto al aspecto jurídico, el concepto que mejor se adapta a un videojuego es la obra, aunque no encaja completamente con ninguno de los tipos de obra existentes, regulados por la Ley de Propiedad Intelectual. Sin embargo, sí se puede considerar un videojuego como la suma de varios tipos de obras, las cuales, aunque según el Convenio de Berna exista una base sólida que protege los videojuegos, se deben proteger individualmente:

* Software: Tanto en España como en el resto de Europa, el software se protege por derechos de autor, es decir, el creador de la obra tiene derecho a explotar económicamente la obra durante un periodo de tiempo.
* Elementos audiovisuales: Todos los elementos audiovisuales que contenga el videojuego serán protegidos por la Ley de Propiedad Intelectual.
* Guion: El guion del videojuego se encontrará protegido tras haber suscrito los acuerdos de cesión de derechos y haber registrado la obra en el Registro de Propiedad Intelectual.
* Marcas: Serán protegidas por la Oficina Española de Patentes y Marcas en España, por la OAMI a nivel europeo, y por la WIPO a nivel mundial. El registro de la marca concede al titular los derechos para utilizarla con el fin de obtener beneficios económicos y de evitar que otros la utilicen.
* Derechos de imagen: En el caso de que un videojuego utilice la imagen, las voces, etcétera, de personas reales, se deberá tener en cuenta la necesidad de realizar un contrato de cesión de derechos de imagen con dichas personas.

A pesar de ser necesario el registro y la inscripción de un videojuego para protegerlo completamente, es importante señalar que como dicta el artículo 1 de la LPI en España, “La Propiedad Intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación”. Es decir, desde el momento en el que un videojuego es creado, los derechos ya pertenecen a su autor, al igual que ocurre con cualquier tipo de obra.

Respecto a la titularidad del videojuego, de acuerdo con la Ley de Propiedad Intelectual, señala Darío López Rincón que “solo puede ser autor la persona física, dejando a la persona jurídica como posible beneficiario de la cesión de derechos de explotación que le otorgue el propio autor, y nunca de los derechos morales del artículo 14 (de la Ley de Propiedad Intelectual)”.

También es destacable que, tal y como señala Ruth Castellote, es muy importante mantener en secreto el desarrollo de un videojuego, especialmente cuando este aún esté en fase de diseño y creación. Es por esto muy común encontrar contratos de confidencialidad en esta industria. Ruth también indica que es importante elaborar contratos de desarrollo en el caso de que la producción del juego se quiera externalizar.

Por otra parte, en el desarrollo de un videojuego participan muchas personas, lo cual da lugar a 3 posibilidades en cuanto al tipo de obra:

* Obra en colaboración: Los derechos de la obra pertenecen a todos los autores en la cuantía que previamente hayan acordado, pudiendo cada uno de ellos explotar la parte en la que haya colaborado de forma individual.
* Obra colectiva: En este caso los derechos pertenecen únicamente al coordinador que edita y divulga la obra.
* Programa informático creado por un empleado: En este caso los derechos de explotación pertenecen al empresario que haya ordenado la creación del software, a no ser que se pacte lo contrario.

Entrando en aspectos más generales, resulta sumamente importante tratar cuidadosamente los contratos y licencias de los videojuegos, ya que en el mercado actual es muy fácil desarrollar y publicar un videojuego. Debido a esto se evitan problemas con los derechos de cada parte que participa en un videojuego.

También se realizó un estudio encargado por la OMPI y realizado por personas cercanas a la industria del videojuego. Este estudio pretendía aclarar cuestiones sobre la protección de los videojuegos mediante derechos de autor. Para ello se analizó la forma en la que cada país aborda la protección de los videojuegos, y la situación de las distintas partes antes nombradas que componen un videojuego. Finalmente, los realizadores llegaron a la conclusión de que, para lograr llegar a una solución, es necesario que este debate se internacionalice.

En cuanto a la situación actual del videojuego en España, cabe señalar que es una industria que recauda una gran cantidad de dinero anualmente y que tiene ya cada vez más desarrolladores, por lo que tiene una gran previsión de futuro. Los organismos y asociaciones relacionados con el videojuego más importantes en el país son la Asociación Española de videojuegos y la Asociación del Desarrollo Español de Videojuegos. La Asociación Española de videojuegos destaca por emitir Memorias anuales sobre la situación del sector en España, y la Asociación del Desarrollo Español de Videojuegos por la publicación del Libro Blanco del Desarrollo Español del Videojuego, en el cual se recogen datos sobre el panorama de la industria del videojuego tanto en España como en el resto del mundo. También es importante señalar que el Ministerio de Educación Cultura y Deporte está llevando a cabo el Plan Cultura 2020, el cual proporciona incentivos fiscales a la producción y desarrollo de Videojuegos en España.